

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa, baik pada tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat menengah atas. Pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa dituntut dapat meningkatkan keterampilannya dalam berkomunikasi. Komunikasi yang diharapkan terjadi adalah komunikasi yang menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, lancar dan tidak terbata-bata. Komunikasi akan berlangsung lancar atau tidak, bergantung pada tingkat dan kualitas keterampilan berbahasa. Nurjamal (2011, hlm. 3-4) menyatakan keterampilan berbahasa terdiri atas keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif adalah keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara yang diharapkan di sekolah adalah keterampilan mengungkapkan pendapat, ide, gagasan, pemikiran, atau perasaannya di muka umum dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Keterampilan mengungkapkan pendapat dalam bentuk berbicara dalam berbagai macam keadaan inilah yang masih belum dikuasai oleh sebagian besar warga Indonesia. (Tambunan, 2018, hlm.3). Keterampilan berbicara menjadi dasar agar siswa lebih aktif saat melakukan proses pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Tarigan (2008, hlm. 24), secara umum kemampuan berbicara dapat dibagi menjadi dua bagian, yakni berbicara di depan umum pada masyarakat (*public speaking*) yang terdiri atas empat bagian, yaitu: (a) berbicara dalam keadaan yang bersifat memberitahukan atau melaporkan sebuah informasi (*informatif speaking*), (b) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan, persahabatan (*fellowship speaking*), (c) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*persuasive speaking*). Kegiatan yang mengandalkan kemampuan berbicara, salah satunya adalah bercerita.

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang tertuang dalam standar kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia jenjang sekolah menengah atas

atau kejuruan. Melalui standar kompetensi bercerita, siswa SMA/SMK kelas X dituntut mampu menguasai kompetensi dasar menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca. Kemampuan bercerita menjadi sangat penting untuk dikuasai karena dapat memberikan manfaat untuk berpikir secara jelas dan meningkatkan kemampuan untuk melakukan interaksi sosial. Bruner seperti dikutip oleh Mello (2001, hlm 8) menjelaskan bahwa bercerita adalah penciptaan “hubungan transaksional” antara realitas, memori, dan dunia imajiner. Koneksi transaksional membantu peserta didik untuk mengontekstualisasikan apa yang tidak diketahui dari apa yang mereka ketahui, sehingga memberi pelajaran bagi pendengar cerita, dengan kekuatan untuk mengendalikan pemahaman dan pengetahuan. Hal itu memberikan gambaran betapa penting kekuatan dari kemampuan bercerita dalam meningkatkan penalaran seseorang. Beberapa hal yang paling mengangumkan dalam bercerita di antaranya adalah, bercerita dengan alat peraga, bercerita dengan urutan, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat. Sejalan dengan itu, Safitri (2015, hlm.1704) menyatakan, salah satu bentuk aplikasi dari keterampilan berbicara yang perlu adanya pengarahannya yang intensif adalah keterampilan bercerita. Keterampilan bercerita merupakan keterampilan seseorang untuk menuturkan atau mengungkapkan apa yang dirasakan, dilihat, dialami atau dibaca kepada orang lain.

Saat bercerita kita bisa memilih jenis cerita yang akan diceritakan, sehingga cerita yang disampaikan bisa menjadi sangat menarik. Jenis cerita yang diceritakan dapat berupa cerita yang benar-benar nyata maupun rekaan. Cerita hikayat dapat menjadi bahan yang menarik untuk diceritakan kembali. Cerita hikayat banyak mengandung rekaan, tapi memiliki banyak pelajaran, baik berupa keagungan dan kepahlawanan, sejarah atau riwayat hidup (Sudjiman, 2006, hlm. 34).

Namun, hal yang menjadi ketertarikan dalam kegiatan bercerita tidak hanya pada jenis cerita yang menarik, tersampainya maksud atau pesan dari isi cerita yang disampaikan sangat bergantung pada kemampuan seorang pencerita. Agar pendengar dapat menangkap apa yang ingin disampaikan oleh pencerita, pencerita tentunya harus memiliki kemampuan menyampaikan cerita yang baik. Selain itu, ekspresi sangat diperlukan dalam bercerita agar tokoh yang ingin digambarkan dapat tersampaikan dengan tepat. Jika tokoh memiliki peran protagonis pencerita

harus menggambarkan ekspresi lembut, sedangkan antagonis harus digambarkan dengan garang dan tegas. Hal ini dilakukan agar pendengar dapat berimajinasi tentang tokoh yang sedang diceritakan.

Namun kenyataanya, Hafizah (2008, hlm.1) menyatakan bahwa selama ini pengajaran keterampilan berbicara dan menyimak (khususnya bercerita) belum mendapatkan hasil yang maksimal seperti yang diharapkan. Siswa belum sepenuhnya mempunyai keterampilan komunikatif. Ketika di depan umum siswa masih ragu, takut, dan malu untuk menyampaikan gagasan-gagasan yang mereka miliki. Ur (1996) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang membuat siswa sulit dalam berbicara, di antaranya adalah; 1) hambatan (siswa khawatir membuat kesalahan, takut dikritik dan malu), 2) tidak ada yang bisa dikatakan (siswa tidak memiliki ide untuk mengekspresikan diri), 3) partisipasi rendah atau tidak merata (hanya satu siswa yang dapat berbicara di waktu tertentu karena kelas yang terlalu besar dan kecenderungan beberapa pelajar yang terlalu mendominasi, sementara yang lainnya tidak mendapat kesempatan yang sama, 4) dan penggunaan bahasa ibu yang mengakibatkan siswa tidak percaya diri ketika berbicara. Hal lain yang menyebabkan keterampilan bercerita masih rendah adalah siswa tidak menguasai bahan cerita, siswa kurang mampu mengorganisasikan perkataannya pada saat bercerita, dan siswa tidak mendapatkan kesempatan berbicara karena peran guru yang dominan. Padahal Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bercerita adalah keaktifan siswa dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Setiawan, 2014, hlm.4).

Menyikapi persoalan tersebut, diperlukan model dan media baru dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam meningkatkan keterampilan bercerita. Hal yang sangat diperlukan pada akhir sesi pembelajaran, untuk membantu menyampaikan bahan ajar oleh guru adalah media. Media dibuat agar penyampaian bahan ajar dan pengetahuan lebih efektif. Salah satu alasan lainnya adalah media dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk memperhatikan apa yang akan disampaikan. Hal lain yang sangat diperlukan selain media dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran. (Arsyad, 2014, hlm.15). Model pembelajaran yang digunakan haruslah model yang bisa menjalin komunikasi yang baik antara guru dengan siswa dengan model yang tepat, maka guru dalam mengajar

berkecenderungan apresiatif karena seluruh potensi kecerdasan siswa bisa diakomodasi melalui pembelajaran yang tepat. (Kurniawan, 2015, hlm.20)

Selain itu seiring perkembangan zaman dalam proses belajar mengajar teknologi tak mungkin dipisahkan. Saat era globalisasi, kemajuan teknologi informasi terasa semakin cepat, hal ini tentu tidak bisa dihindarkan dari dunia pendidikan. Pada abad ke-21 sekarang ini, kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terus terjadi dan berkembang. Perubahan yang dimaksud, meliputi: kemudahan dalam menemukan sumber belajar, ketersediaan pilihan yang lebih banyak untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi, peningkatan peran media dan multimedia dalam proses kegiatan belajar mengajar. (Budiman, 2017, hlm.76). Pada abad ke 21, teknologi pembelajaran mengemban tugas pada posisi yang semakin luas dan terkait dengan konteks belajar dan pengembangan. Kemajuan teknologi baru ini telah mengubah bagaimana teknologi digunakan dengan baik untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi-potensi pebelajar (Setyosari, 2015, hlm.223)

Sejalan dengan paparan di atas, untuk menjawab masalah yang ada maka digunakanlah sebuah model yang diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran bercerita. Model yang digunakan dalam penelitian ini pertama kali diperkenalkan oleh Baker dengan nama *Flipped Classroom* Model atau *inverted classroom* (2000, hlm.12). Model *Flipped Classroom* adalah model yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, sementara apa yang secara tradisional dilakukan sebagai pekerjaan rumah kini diselesaikan di kelas (Bergmann & Sams, 2012, hlm.82). Menurut Johnson, dkk dalam (Yildirim & Kiray, 2016, hlm.3) model *Flipped Classroom* merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran yang cukup luas mencakup *blended learning*, *inquiry based learning*, dan pendekatan pembelajaran lainnya yang mengintegrasikan pembelajaran fleksibel dan efisien. Hal pokok dari model pembelajaran ini yaitu mengubah praktek pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas diubah menjadi di luar kelas.

Model *Flipped Classroom* memiliki keterkaitan yang erat dengan media teknologi salah satunya adalah Siniar. Siniar merupakan padanan kata bahasa Indonesia dari *Podcast* dalam bahasa Inggris. Memiliki pengertian yang sama,

menurut KBBI V Siniar adalah siaran (berita, musik, dan sebagainya) yang dibuat dalam format digital (baik audio maupun video yang diunduh melalui internet), sedangkan *Podcast* adalah produk audio ataupun video dalam bentuk berkas yang diunggah ke internet, yang nantinya bisa diunduh oleh mereka yang ingin mendengarkannya (Mayfield, 2008, hlm.21). Media berbantuan Siniar (*podcasting*) juga diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa dan memaksimalkan peranan teknologi dalam pendidikan. Pada bidang pendidikan, penggunaan siniar sebagai media *e-learning* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya adalah: *reusability* dan *replaying* bahan ajar, ketersediaan dan ketidaktergantungan terhadap satu teknologi, disebabkan siniar yang dapat digunakan dalam berbagai media putar misalnya gawai, *MP4* dan *MP3- Player*, dan lain-lain. Kali ini agar dapat belajar, siswa tidak perlu bergantung pada pembelajaran tatap muka seperti pada pembelajaran tradisional. (Fietze, 2010, hlm.18).

Siniar memiliki potensi untuk menjadi salah satu cara yang efektif untuk pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Enrico Lintang dengan judul *Podcast sebagai Media Pengajaran Bahasa Indonesia*, menyatakan bahwa *podcast survival phrases* dapat digunakan sebagai media edukasi yang menggunakan pendekatan *whole language*, komunikatif, dan integratif. Siniar mempunyai fungsi mendidik serta dapat meningkatkan pengetahuan pendengarnya serta dapat menjembatani kesenjangan budaya (Lintang, 2011, hlm.10).

Penelitian ini merupakan pengembangan dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti dalam jurnalnya, yakni *The Use of ““Flipping Classroom”” For Teaching Story Telling to The Tenth Graders* oleh Dewi Suryani Agustina (2015) persamaan penelitian ini adalah menggunakan Model *flipped classroom* dan berupaya untuk memaksimalkan peran teknologi dalam bidang Pendidikan. Penelitian ini belum sepenuhnya mewadahi peningkatan keterampilan berbicara siswa, media yang belum digunakan menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk menambahkan variabel baru agar penelitian yang dilakukan peneliti lebih baik dari penelitian sebelumnya. Media yang merupakan inovasi baru dalam penelitian ini adalah media Siniar yang digunakan dalam melatih siswa agar dapat memaksimalkan keterampilannya dalam bercerita.

Penelitian ini diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam pendidikan Indonesia mengenai keterampilan berbicara, khususnya terkait dengan bercerita. Sebab dengan model dan media yang lebih inovatif, pembelajaran pun akan semakin menyenangkan. Siswa dapat lebih bersemangat untuk meningkatkan kemampuannya dalam berbicara, khususnya terkait dengan bercerita, mampu bekerja secara mandiri dan mampu mengulang kembali materi yang telah ia dapatkan. Dengan model *flipped classroom* berbantuan siniar diharapkan siswa tidak bosan dalam melakukan pembelajaran bercerita di kelas dan tidak lagi gugup atau terbata-bata saat menyampaikan apa yang dimaksud dalam pembicaraannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah kemampuan bercerita siswa dalam pembelajaran bercerita sebelum dan sesudah penerapan Model *Flipped Classroom* Berbantuan Siniar?
- (2) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari Model *Flipped Classroom* Berbantuan Siniar terhadap kemampuan bercerita siswa?
- (3) Bagaimanakah respons siswa terhadap penerapan Model *Flipped Classroom* berbantuan siniar dalam pembelajaran bercerita?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan:

- (1) kemampuan bercerita siswa sebelum dan sesudah penerapan model *flipped classroom* berbantuan siniar;
- (2) ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada kemampuan bercerita siswa sebelum dan setelah penerapan model *flipped classroom* berbantuan siniar;
- (3) respons siswa terhadap penerapan model *flipped classroom* berbantuan siniar dalam pembelajaran bercerita

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian mengenai pembelajaran berbicara menggunakan model *flipped classroom* berbantuan siniar, memiliki manfaat. Manfaat penelitian terbagi menjadi dua manfaat, yaitu, manfaat teoretis dan manfaat praktis.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan kajian lanjutan ataupun dapat menambah khazanah penelitian aspek keterampilan siswa dalam bercerita meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan agar menjadi lebih baik. Penelitian ini juga bermanfaat untuk memberikan alternatif bagi guru untuk menggunakan model *flipped classroom* berbantuan siniar dalam proses pembelajaran bercerita di sekolah. Penggunaan model *flipped classroom* berbantuan siniar dalam proses pembelajaran jelas akan memunculkan lebih banyak variasi model pembelajaran, tidak sekadar menyampaikan informasi kemudian melakukan hal-hal yang telah dipahami sebelumnya. Akan tetapi lebih memberikan dorongan dan motivasi untuk mencari, memahami, kemudian mencoba melakukan apa yang telah didapat dalam pembelajaran.

Secara praktis, peneliti berharap hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat. Bagi guru, penelitian ini mampu memberikan inspirasi atau dapat sebagai alternatif dalam mengajarkan keterampilan bercerita di sekolah dengan menggunakan model *flipped classroom* berbantuan siniar. Pembelajaran yang selama ini dirasa kurang efektif dapat diubah menjadi lebih inovatif, yaitu dengan menggunakan model *flipped classroom* berbantuan siniar, sehingga akan lebih meningkatkan kualitas sistem pembelajaran yang dilakukan. Guru akan lebih mudah menyampaikan materi, kemudian guru dapat membantu dalam memberikan rangsangan kepada anak didiknya untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias.

#### **E. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi dalam penelitian yang berjudul Model *Flipped Classroom* Berbantuan Siniar dalam Pembelajaran Bercerita Siswa SMK ini terdapat lima bab pokok yang disusun dengan sistematis sebagai berikut.

Bagian pendahuluan penelitian ini menjelaskan latar belakang melakukan penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi

Selanjutnya, pada bagian kajian pustaka/ landasan teoretis dalam skripsi, tesis, atau disertasi memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

Pada bab selanjutnya yakni bagian metodologi penelitian merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

Bab temuan dan pembahasan menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya

Bab terakhir merupakan bab yang berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil tersebut.